

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manga merupakan cerita bergambar yang berasal dari Jepang. Cerita bergambar *Manga* dalam bahasa Indonesia disebut sebagai komik. Komik merupakan salah satu karya sastra yang banyak memikat para penikmat sastra. Komik merupakan bacaan yang populer pada saat ini, pembaca komik tidak hanya berasal dari kalangan usia anak-anak, namun orang usia remaja dan dewasa juga menggemari bacaan tersebut. Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan usia remaja, selain ceritanya yang bagus untuk dibaca, didalam komik terdapat juga pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya yang dibuat oleh pengarang.

Jepang merupakan negara yang menghasilkan banyak komik-komik yang dikenal dunia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya komik Jepang yang diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa, salah satunya ke dalam bahasa Indonesia. Salah satu penulis komik yang karyanya banyak diminati oleh para pembaca komik adalah komik karya Oba Tsugumi. Oba Tsugumi lahir di Tokyo, adalah seorang pengarang komik yang terkenal di Jepang. Oba Tsugumi menerima sejumlah penghargaan seperti *The Eagle Award*. Penghargaan tersebut merupakan penghargaan yang diberikan fans dari Inggris kepada pengarang komik terbaik yaitu Oba Tsugumi. Oba Tsugumi memiliki nama pena Hiroshi Gamo. Karya Oba Tsugumi sebagian besar juga sudah diangkat menjadi film layar lebar.

Karya Oba Tsugumi salah satunya adalah komik *Bakuman* yang dibuatnya pada tahun 2008-2012. *Bakuman* adalah salah satu komik remaja yang ada di Jepang.

Komik *Bakuman* memiliki cerita yang menarik, yang menceritakan tentang dua orang pemuda yang bercita-cita untuk menjadi pengarang komik (*Mangaka*). *Bakuman* pertama kali diserialkan dalam *Wekly Shonen Jump*, lalu dibuat menjadi anime yang memiliki tiga sesi, setelah itu diangkat menjadi film layar lebar.

Bakuman berkisah tentang dua orang siswa kelas 3 SMP bernama Mashiro Moritaka dan Akito Takagi yang bercita-cita untuk menjadi pengarang komik terkenal. Takagi Akito merupakan salah satu tokoh Protagonis dan teman dekat Mashiro. Dia menemukan bakat utama Mashiro dan mengajaknya untuk bergabung menjadi pengarang komik. Takagi adalah seorang penulis dan ia menulis cerita keseluruhan dalam setiap komik yang dibuatnya bersama Mashiro Moritaka. Karena kecerdasan dan idenya, ia juga sering diminta bantuan oleh pembuat komik lain dalam membuat komik.

Mashiro Moritaka merupakan tokoh utama pada komik *Bakuman*. Mashiro Moritaka pada saat masih kecil terinspirasi untuk menjadi seorang pembuat komik dari pamannya, tetapi akibat dari kematian pamannya yang diduga karena pekerjaannya sebagai pembuat komik, sehingga membuat Mashiro Moritaka kehilangan minatnya untuk menjadi seorang pembuat komik.

Kejadian pun berubah pada saat Mashiro Moritaka duduk dikelas tiga SMP. Mashiro Moritaka menyukai wanita teman sekelasnya yang bernama Azuki Miho. Azuki Miho rupanya memiliki keinginan untuk menjadi *Seiyuu* (pengisi suara di dalam anime). Mendengar itu, Mashiro Moritaka meminta Azuki Miho untuk menjadi *Seiyuu* dalam anime yang berasal dari manga yang dia buat, dan Azuki Miho langsung menerima tawaran Mashiro Moritaka tersebut. Setelah itu Mashiro tiba-tiba

berbicara apabila impian kita sudah terwujud menikahlah denganku, yang sebelumnya Mashiro teringat akan catatan pamannya, yang pernah membuat janji yang sama dengan yang Mashiro Moritaka lakukan. Setelah mendengar itu Azuki Miho menjawabnya dengan “ya aku berjanji, dan sebelum impian kita menjadi kenyataan, kita tidak boleh bertemu”, dan Mashiro menerima jawaban dari Azuki Miho. Kejadian dengan Azuki Miho dan kenangan bersama pamannya sangat memicu munculnya impian dari Mashiro Moritaka untuk menjadi mangaka terbaik dan menjadikannya serial anime muncul. Seperti yang bisa kita lihat pada kutipan komik berikut ini ;



だ。。だからぼくたちのマンガがアニメになったらそのヒロインのせiyuuにあずきをよやくというか。だからそのゆめがかなったらけっこんしてください。おれはマンガかになる。

Da..dakara bokutachi no manga ga anime nattara sono hiroin no seiyuu ni azuki wo yoyaku to iuka. Dakara sono yume ga kanattara kekkon shite kudasai. Ore wa mangaka ni naru.

“Jika manga kami menjadi sebuah anime, saya akan memesan suara azuki untuk karakter utama perempuannya. Karena itu, kalau mimpi itu terwujud, Menikahlah denganku. Aku akan menjadi pengarang komik.”

Bakuman vol 1 hal 55,56,57,61

Tindakan Mashiro Moritaka dan Azuki Miho diatas merupakan motivasi tindakan berdasarkan pemenuhan kebutuhan cinta. serta masih banyak lagi motivasi

tindakan Mashiro Moritaka dalam komik *Bakuman* berdasarkan kebutuhan-kebutuhannya.

Motif merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuannya (Sardiman 2006:73). Menurut Dirgagunarsa (dalam Alex Sobur 1996:92,) motif dalam psikologi mempunyai arti rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tindakan. Didasari motif, tindakan tersebut dinamakan “motivasi tindakan”. Jadi motivasi tindakan dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan dan diarahkan pada pencapaian tokoh, untuk mewujudkan impiannya berdasarkan tindakan pemenuhan kebutuhan yang diarahkannya untuk mencapai suatu tujuan.

Penelitian ini akan melihat motivasi tindakan tokoh yaitu Mashiro Moritaka dalam komik *Bakuman* Karya Oba Tsugumi. Tokoh Mashiro Moritaka akan disorot dengan psikologi, untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang ada pada Mashiro Moritaka dalam mewujudkan motivasi impiannya, agar suatu kebutuhan terpenuhi dan suatu kehendak terpuaskan. Adapun ketertarikan peneliti untuk menganalisis tokoh Mashiro Moritaka dalam komik *Bakuman* dikarenakan, tindakan Mashiro Moritaka yang membuat komik saat berstatus pelajar dan adanya motivasi tindakan lainnya yang tidak biasa dilakukan oleh tokoh Mashiro Moritaka dalam komik *Bakuman*. Motivasi terciptanya impian tokoh menjadi pokok bahasan yang menarik untuk dianalisis, sehingga penulis tertarik memilih **“Motivasi Tindakan Tokoh Mashiro Moritaka Dalam Komik Bakuman Karya Oba Tsugumi”** sebagai judul penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk memahami

bentuk kebutuhan motivasi tindakan Mashiro Moritaka dalam komik ini secara mendalam.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tokoh dan penokohan, latar dan alur dalam komik *Bakuman* karya Oba Tsugumi ?
2. Apa saja motivasi tindakan Mashiro Moritaka untuk memenuhi suatu kebutuhan yang ada dalam komik *Bakuman* karya Oba Tsugumi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Tokoh dan Penokohan, Latar, dan Alur dalam komik *Bakuman* Karya Oba Tsugumi.
2. Mengetahui apa saja motivasi tindakan Mashiro Moritaka untuk memenuhi suatu kebutuhan dalam komik *Bakuman* Karya Oba Tsugumi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Menambah pengetahuan teori psikologi sastra dalam menganalisis karya sastra Jepang.
2. Menambah koleksi bacaan peminat sastra Jepang terhadap karya-karya sastra Jepang.
3. Meningkatkan minat baca masyarakat terhadap karya sastra Jepang.
4. Menambah koleksi penelitian bagi perpustakaan jurusan sastra Jepang.

1.5 Tinjauan Pustaka

Satu penelitian dapat memicu adanya penelitian yang lain. Penelitian yang membahas dengan pendekatan psikologi sastra sudah banyak dilakukan. Namun, peneliti belum menemukan penelitian tentang Mashiro Moritaka dalam komik Bakuman karya Oba Tsugumi.

Berdasarkan Studi pustaka yang telah peneliti lakukan, ditemukan beberapa penelitian sebelumnya yang meneliti dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra namun dengan objek berbeda. Diantaranya:

1. Penelitian dilakukan oleh Setyawan Budi Jatmiko (2015) dari Universitas Dian Nuswantoro Semarang dengan judul skripsi “ Motivasi Tindakan Oleh Tokoh Utama Genin Dalam Cerpen Rashomon Karya Akutagawa Ryunosuke menggunakan teori Motivasi Abraham Maslow. Dalam skripsinya ia menyimpulkan, tindakan tokoh Genin berupa membenci tindak kejahatan tokoh nenek, rela mati kelaparan dari pada mencuri, menangkap tokoh nenek dan mengintrogasinya merupakan tindakan yang bermotif pemenuhan kebutuhan harga diri. Selanjutnya Motivasi Tindakan Genin mencuri pakaian dari tokoh nenek merupakan motivasi untuk memenuhi kebutuhan dasar fisiologis. Dan tokoh Genin yang pada awalnya berusaha keras mempertahankan motivasinya untuk menjaga martabat dan harga dirinya, akhirnya kembali kepada motivasi dasar untuk memenuhi kebutuhan fisiologisnya.

2. Penelitian yang dilakukan I Putu Agnes Andika (2014) dari Universitas Udayana dengan judul skripsi “ Motivasi Tokoh Ogino Ginko untuk Meraih Gelar Dokter Dalam Novel Hanauzumi Karya Jun'ichi Watanabe” dalam skripsinya ia menyimpulkan, bahwa Motivasi instrinsik Ogino Ginko untuk meraih gelar dokter

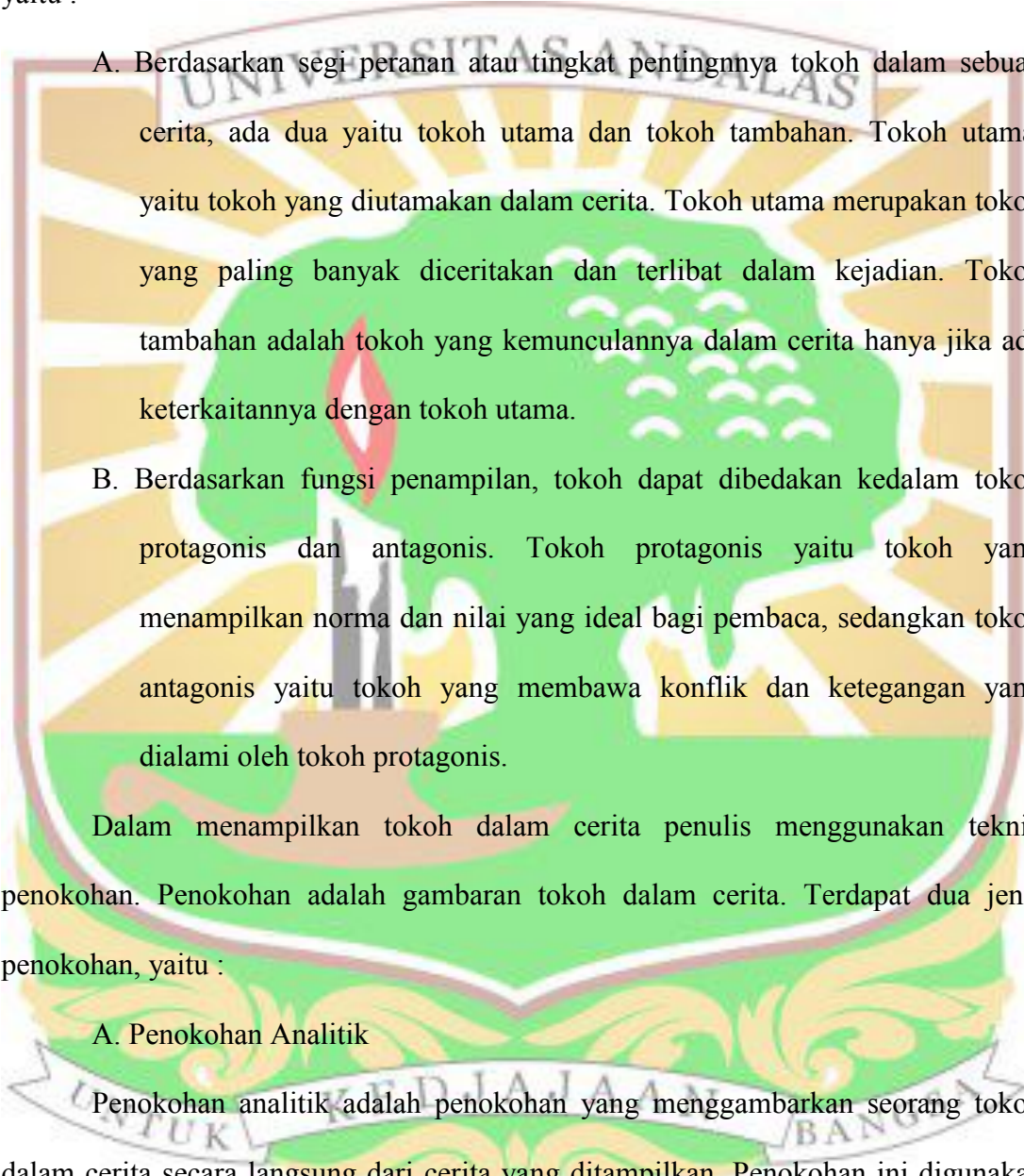
berawal dari rasa malu dan rasa solidaritasnya terhadap kaum perempuan. Motivasi ekstrinsik yang dialami oleh Ogino Ginko adalah dorongan adanya dorongan dari sahabatnya dan adanya *rewards*, upaya yang dilakukan Ogino Rinko dalam meraih gelar dokternya dengan cara menempuh pendidikan formal di sekolah guru perempuan Tokyo dan Universitas Kojuin. Selain itu, ia juga harus menmpuah Ujian Lisensi Kedokteran.

1.6 Landasan Teori

Landasan Teori dalam penelitian ini menggunakan teori psikologi sastra dan dibantu dengan unsur instrinsik. (Nurgiyantoro, 1995: 23) mengungkapkan bahwa unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Struktur karya sastra juga menyarankan pada pengertian hubungan antar unsur (instrinsik) yang bersifat timbal-balik sehingga, menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh (Nurgiyantoro, 1995: 36). Hal-hal yang akan dibahas dalam unsur instrinsik ini adalah tokoh dan penokohan, latar, alur. Hal itu dikarenakan analisis yang dilakukan pada tokoh dan penokohan, latar dan alur dapat membantu peneliti untuk mengetahui, bentuk kebutuhan tokoh Mashiro Moritaka dalam komik Bakuman.

Tokoh merupakan orang atau pelaku yang ada dalam cerita. Menurut Aminudin (2002: 79) tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalani suatu cerita. Jones (dalam Nurgiyantoro, 1995: 165) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan disebut juga dengan perwatakan. Tokoh dan penokohan senantiasa berkaitan karena seorang tokoh dan

perwatakan yang dimilikinya merupakan suatu kesatuan yang utuh. Tokoh cerita dalam diksi menurut Nurgiyantoro (1995 :176-194), dapat dilihat dari berbagai segi, yaitu :

- 
- A. Berdasarkan segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama, yaitu tokoh yang diutamakan dalam cerita. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan dan terlibat dalam kejadian. Tokoh tambahan adalah tokoh yang kemunculannya dalam cerita hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama.
 - B. Berdasarkan fungsi penampilan, tokoh dapat dibedakan kedalam tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis yaitu tokoh yang menampilkan norma dan nilai yang ideal bagi pembaca, sedangkan tokoh antagonis yaitu tokoh yang membawa konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis.

Dalam menampilkan tokoh dalam cerita penulis menggunakan teknik penokohan. Penokohan adalah gambaran tokoh dalam cerita. Terdapat dua jenis penokohan, yaitu :

A. Penokohan Analitik

Penokohan analitik adalah penokohan yang menggambarkan seorang tokoh dalam cerita secara langsung dari cerita yang ditampilkan. Penokohan ini digunakan untuk menggambarkan kondisi fisik seorang tokoh.

B. Penokohan Dramatik

Penokohan dramatik adalah penokohan yang menggambarkan seorang tokoh melalui dialog para tokoh, biasanya digunakan untuk menggambarkan watak tokoh.

Latar atau *setting* adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar menurut Abrams mengacu pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (dalam Nurgiyantoro, 1995: 216). Latar memberikan pijakan cerita yang jelas untuk memberikan kesan realitas kepada pembaca.

Alur menurut Stanton merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, kejadian itu dihubungkan secara sebab akibat (dalam Nurgiyantoro 1995: 113). Sementara Kenny (dalam Nurgiyantoro 1995 : 113) mengemukakan alur sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang berifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat.

Berdasarkan urutan waktu peristiwa yang diceritakan dalam karya fiksi, secara teoritis kita dapat membedakan alur dalam dua kategori. yaitu :

A. Alur Lurus (Progresif), alur lurus atau progresif menceritakan cerita secara kronologis yang diikuti penyebab terjadinya peristiwa-peristiwa yang ada dalam suatu cerita.

B. Alur sorot Balik (Flas-Back), urutan kejadian yang dikisahkan kedalam karya fiksi dengan alur sorot balik tidak bersifat kronologis, cerita tidak dimulai dari tahap awal, melainkan diceritakan secara acak.

Selanjutnya dianalisis menggunakan psikologi sastra. Psikologi berasal dari kata bahasa Yunani yaitu *Psychology* yang merupakan gabungan dari kata *psyche* dan *logos*. *Psyche* berarti jiwa dan *logos* berarti ilmu. Secara harafiah psikologi diartikan

sebagai ilmu jiwa. Istilah *psyche* atau jiwa masih sulit didefinisikan karena jiwa itu merupakan objek yang bersifat abstrak, sulit dilihat wujudnya, meskipun tidak dapat dimungkiri keberadaannya. Menurut Watson Psikologi merupakan bagian dari ilmu yang menekankan perilaku manusia, perbuatan dan ucapannya baik yang dipelajari maupun yang tidak sebagai pokok masalah.

Psikologi sastra adalah kajian yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan (Endaswara, 2003: 96). Psikologi sastra terdiri dari, psikologi pengarang, psikologi pembaca, dan psikologi karya. Disini peneliti akan meneliti komik Bakuman sebagai psikologi karya. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teori psikologi yang membahas tentang bentuk kebutuhan manusia.

Teori Hierarki Kebutuhan dari Abraham H. Maslow ialah bahwa kebutuhan manusia sebagai pendorong (motivator) membentuk suatu Hierarki atau jenjang peringkat. Maslow mengajukan heirarki lima tingkat yang terdiri atas kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta, harga diri, dan aktualisasi diri.

Bukunya yang berjudul *Motivation and Personality* (1954), Maslow menggolongkan kebutuhan manusia itu pada lima tingkat kebutuhan (*five hierarchy of needs*). Kelima tingkat kebutuhan itu, menurut Maslow, ialah berikut ini.

1. Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis ini mencakup kebutuhan-kebutuhan kita terhadap oksigen, air, protein, garam, gula, kalsium serta berbagai mineral dan vitamin. Menurut Maslow, selama hidupnya, praktis manusia selalu mendambakan sesuatu. Manusia berhasrat dan jarang mencampai taraf kepuasan yang sempurna, kecuali untuk suatu saat yang terbatas.

2. Kebutuhan Rasa Aman

Kebutuhan akan rasa aman ini meliputi seperti kebutuhan perlindungan, keamanan, hukum, kebebasan dari rasa takut, dan kecemasan. Dalam pandangan Maslow, kebutuhan rasa aman sudah dirasakan individu sejak kecil ketika ia mengeksplorasi lingkungannya. Dalam kalangan orang dewasa kebutuhan ini terwujud dalam keinginan mereka yang sangat kuat untuk tinggal berdekatan dengan tetangga yang baik, pekerjaan yang aman, perencanaan masa pensiun yang matang, asuransi dan lain sebagainya.

3. Kebutuhan Cinta

Kebutuhan untuk memiliki dan mencintai, muncul ketika kebutuhan sebelumnya telah terpenuhi. Timbulnya rasa butuh teman, kekasih, anak dan bentuk hubungan berdasarkan perasaan lainnya. Maslow mengatakan bahwa kita semua membutuhkan rasa diingini dan diterima oleh orang lain. Ada yang memuaskan kebutuhan ini melalui berteman, berkeluarga, atau berorganisasi. Tanpa ikatan ini, kita akan merasakan kesepian. Maslow membedakan kebutuhan ini dengan B-Love (Being Love).

4. Kebutuhan Harga Diri

Maslow mengatakan bahwa ada dua bentuk kebutuhan terhadap harga diri ini; bentuk yang lemah dan yang kuat. Bentuk yang lemah adalah kebutuhan kita untuk dihargai orang lain, kebutuhan terhadap status, kemuliaan, kehormatan, perhatian, reputasi, apresiasi bahkan dominasi. Sementara yang kuat adalah kebutuhan kita untuk percaya diri, kompetensi, kesuksesan, independens dan kebebasan. Bentuk

kedua ini lebih kuat karena sekali didapat kita tidak mudah melepaskannya, berbeda dengan kebutuhan kita akan penghargaan orang lain.

5. Kebutuhan aktualisasi diri

Maslow melukiskan kebutuhan aktualisasi ini sebagai hasrat untuk menjadi diri sepenuhnya kemampuannya sendiri, menjadi apa saja menurut kemampuannya. Ia mendasarkan teori aktualisasi diri dengan asumsi bahwa setiap manusia memiliki hakikat instrinsik yang baik, dan itu memungkinkan untuk mewujudkan perkembangan. Perkembangan yang sehat terjadi bila manusia mengaktualisasikan diri dan mewujudkan segenap potensi. Maslow berpendapat orang-orang yang mampu mengaktualisasikan dirinya juga memiliki kesegaran apresiasi, kemampuan memandang sesuatu, termasuk hal-hal yang rendah, dengan rasa takjub. Dari sini kemudian muncul kemampuan untuk selalu kreatif, inventif, dan orisinal. Orang-orang ini lebih banyak memiliki pengalaman-pengalaman berharga dibanding orang kebanyakan.

Penelitian mengenai motivasi tindakan Mashiro Moritaka dalam komik Bakuman karya Oba Tsugumi, Penulis menganalisis dengan menerapkan teori Hierarki Kebutuhan dari Abraham H. Maslow, dengan menganalisis motivasi tindakan yang tidak biasa yang dilakukan tokoh Mashiro Moritaka Pada komik Bakuman karya Oba Tsugumi berdasarkan tindakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dimana metode kualitatif menurut Danandjaja (dalam Endraswara, 2009:222) menghendaki adanya pemaparan kata-kata atau kalimat dan tidak menggunakan angka-angka statistik. Dalam bidang sastra dikenal dengan metode penelitian deskriptif analisis merupakan metode yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusun dengan analisis.

Adapun teknik atau langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan proses penelitian ini terdiri dari :

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca Manga/Komik Bakuman karya Oba Tsugumi dengan teliti, kemudian memahaminya, serta mencatat data berupa kata, frase, serta kalimat yang ada pada objek.

2. Teknik Analisis Data

Analisis yang pertama yaitu melakukan analisis data-data yang berhubungan dengan Mashiro Moritaka dalam Manga/Komik Bakuman. Data yang sudah terkumpul dianalisis dengan menerapkan Teori Hierarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham H. Maslow. Serta dibantu dengan mengkaji unsur instrinsik pada komik Bakuman. Dalam hal ini sudut instrinsik yang akan dikaji untuk mendukung analisis data adalah tokoh dan penokohan, latar dan alur. Pengkajian terhadap tiga unsur tersebut perlu dilakukan untuk mendukung analisis terhadap motivasi tindakan tokoh Mashiro Moritaka dalam komik Bakuman.

3. Penyajian Data

Data disajikan dengan bentuk deskriptif, yaitu dengan cara menampilkan gambar beserta kutipan yang ada dalam komik. penulis menyajikan data dalam bentuk deskriptif agar dapat memberikan pemahaman dan penjelasan sesuai dengan rumusan masalah.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab I berisi latar belakang pemilihan objek, tujuan dan manfaat penelitian, rumusan masalah yang diteliti, landasan teori yang digunakan untuk penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Unsur-unsur Intrinsik Komik

Menjelaskan tentang unsur intrinsik komik, yang didalamnya terdapat Tokoh dan peokohan, latar,dan alur,

Bab III Pembahasan

Bab ini berisi tentang analisis motivasi tindakan berdasarkan tindakan pemenuhan kebutuhan yang ada pada tokoh Mashiro Moritaka dalam rangka menjawab persoalan pada rumusan masalah penelitian ini..

Bab IV Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.